

PENGARUH MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT MEDIA TOURNAMENT-QUESTION CARDS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HIDROKARBON

Armynda Dewi Cita Sari* dan Kasmadi Imam Supardi

Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Semarang

Gedung D6 Lantai 2 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, 50229, Telp. (024)8508035

email: armynda_dewi@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament dengan media Tournament-Question Cards pada hasil belajar kimia materi hidrokarbon dan minyak bumi. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar kimia siswa kelas X suatu SMA di Semarang masih rendah yakni mencapai KKM 55,78%. Populasi penelitian ini adalah kelas X suatu SMA Semarang tahun ajaran 2011/2012. Sampel penelitian kelas X-3 sebagai kelas kontrol dan kelas X-4 sebagai kelas eksperimen diambil dengan teknik cluster random sampling. Kelas eksperimen diberi model pembelajaran Team Games Tournament dengan media Tournament-Question Cards dan kelas kontrol diberi model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai post test kelas eksperimen 83,96 dan kelas kontrol 75,56. Nilai post test kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama, sedangkan pada uji t satu pihak kanan $t_{hitung} (3,61) > t_{tabel} (2,02)$ yang berarti rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Uji hipotesis menggunakan koefisien korelasi biserial dan koefisien determinasi diperoleh $r_b=0,618$ dengan besar pengaruh 38,15%. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament dengan media Tournament-Question Cards terhadap hasil belajar siswa kelas X suatu SMA di Semarang pada materi hidrokarbon dan minyak bumi dengan pengaruh 38,15%.

Kata kunci: media Tournament-Question Cards

ABSTRACT

This study was conducted to find out the effect of Team Games Tournament teaching model using Tournament-Question Cards, toward the learning outcomes of a Senior High School (SHS) in Semarang on hydrocarbon and crude oil subjects. The initial observation result showed that their learning outcomes was still low as 55,78%. The population was X grader of a SHS in Semarang for the academic years 2011/2012. The sample was X-3 grader students as the control and X-4 grader as the experimental, which were selected using cluster random sampling method. Team Games Tournament teaching model using Tournament-Question Cards were applied in the experimental class, while the conventional teaching model were used in the control class. Based on the facts, the average of post test result from the experiment class was 83,96 and the control class was 75,56. The experiment class and the control class post test grades were distributed normally and had the same variants, whereas on the one-sample t-test result was $t_{count} (3,61) > t_{table} (2,02)$ which mean the average grade of experiment was better than the control class. Hypothesis testing used were biserial correlation coefficient and coefficient of determination obtained $r_b=0,618$ and the influence 38,15%. It can be concluded that there is a significant correlation between Team Games Tournament teaching model using Tournament-Question Cards toward the learning outcomes of X grader of SHS in Semarang on hydrocarbon and crude oil subjects, with influence 38,15%.

Key Words: Tournament-Question Cards media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat berperan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi, oleh karenanya diperlukan proses pembelajaran yang baik agar dapat mencetak generasi penerus bangsa yang cerdas, handal, kreatif dan bermoral.

Keberhasilan proses pembelajaran diukur berdasarkan tercapainya kompetensi yang ditetapkan sejak awal kegiatan pembelajaran. Dengan demikian semua pihak yang terlibat harus mengetahui arah pembelajaran dan bekerjasama sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu hal yang harus dilakukan adalah pembelajaran dengan menggunakan strategi belajar mengajar (SBM) yang cocok dan sesuai dengan pokok materi yang disampaikan.

Selama ini model belajar konvensional masih mendominasi proses pembelajaran di sekolah. Terlepas dari kelebihan model konvensional, model ini cenderung membuat siswa bersikap pasif. Siswa hanya duduk dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan seringkali siswa tidak sepenuhnya berkonsentrasi pada proses pembelajaran. Sehingga siswa tidak mengerti tentang konsep materi yang dipelajari dan hanya menghafalkan materi. Oleh karena itu, diperlukan peran guru untuk kreatif dalam mengajar dalam menggunakan model atau media pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament*

(TGT). Menurut Suherman (2011), pada penerapan model ini dilakukan pengelompokan siswa secara heterogen. Setelah memperoleh tugas, setiap anggota kelompok bekerja sama dan berdiskusi. Kemudian, hasil diskusi disajikan oleh masing-masing kelompok, sehingga terjadi diskusi kelas. Tahapan pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin dan De Vries sebagaimana dikutip oleh Leonard & Kusumaningsih (2009), adalah (1) persiapan pembelajaran (2) pelaksanaan pembelajaran (3) pelaksanaan belajar kelompok, dan (4) turnamen akademik.

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin, *medius*, yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' (Arsyad, 2002). Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima dan dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*).

Sedangkan menurut Gagne & Ely (dalam Arsyad, 2002), bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Poerwadarminta, 2001). Jadi media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur

pesan dari guru ke siswa agar tujuan pengajaran tercapai.

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah media kartu yang dapat dimodifikasi sedemikian rupa agar sesuai dengan kebutuhan dan dapat menarik minat siswa. Media *Tournament-Question Cards* dalam penelitian ini adalah sekumpulan kartu berukuran 9 cm x 5,5 cm yang berisi pertanyaan tentang materi yang dipelajari dan mencakup semua kompetensi yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Selain untuk memasukkan unsur permainan, media kartu juga bertujuan untuk melibatkan unsur pendidikan, karena berisi informasi tentang materi pelajaran. Diharapkan siswa dapat belajar dengan rasa senang dan tidak bosan serta terpacu keaktifan belajarnya.

Sekolah yang menjadi pusat dalam penelitian ini adalah suatu SMA di Semarang yang terletak di selatan kota Salatiga yang sudah menerapkan kurikulum KTSP dalam proses pembelajarannya. Meskipun terletak jauh dari pusat kota, tetapi sekolah ini sudah memiliki fasilitas yang cukup baik, begitu pula dengan kegiatan pembelajaran kimia yang berlangsung.

Berdasarkan wawancara pada observasi awal dengan guru kimia kelas X SMA tersebut ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi siswa, yaitu: (1) kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, (2) kurangnya kemampuan dalam memahami konsep dan penerapan dalam soal-soal yang diberikan, dan (3) kesulitan mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada materi pokok hidrokarbon dan minyak bumi.

Prestasi belajar kimia yang dicapai siswa kelas X suatu SMA di Semarang masih tergolong rendah, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Materi Pokok Hidrokarbon dan Minyak Bumi

Kelas	Rata-rata	Jumlah Siswa yang Tuntas
X 1	60,39	15 dari 24 siswa (62,50%)
X 2	61,72	14 dari 25 siswa (56,00%)
X 3	64,29	14 dari 23 siswa (63,63%)
X 4	57,30	10 dari 23 siswa (43,48%)

Hal ini mendorong dilaksanakannya penelitian menggunakan model pembelajaran TGT dengan media *Tournament-Question Cards*. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Tournament-Question Cards* berpengaruh positif terhadap hasil belajar kimia materi pokok hidrokarbon dan minyak bumi dan berapa besar pengaruhnya. Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT dengan media *Tournament-Question Cards* terhadap hasil belajar materi pokok hidrokarbon dan minyak bumi di SMA tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pre test–Post test Comparison Group Design*. Sebagai populasi adalah seluruh kelas X suatu SMA di Kabupaten Semarang tahun

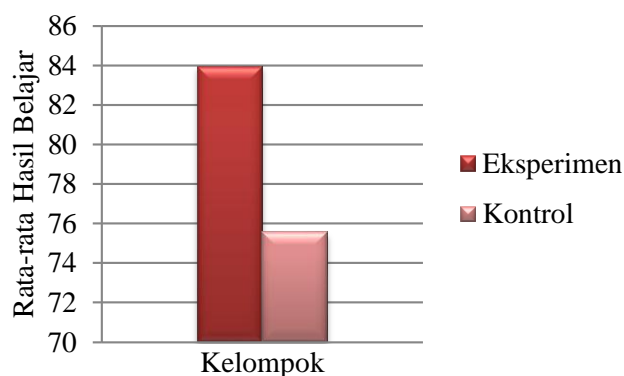
ajaran 2011/2012. Sampel diambil secara *cluster random sampling* setelah diketahui bahwa populasi bersifat normal dan homogen. Kelompok eksperimen diberi pembelajaran model TGT dengan media *Tournament-Question Cards*, sementara kelompok kontrol diberi pembelajaran dengan model konvensional. Variabel bebas yang digunakan adalah model pembelajaran, dan dalam penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran TGT dengan media *Tournament-Question Cards*. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar kimia pokok materi hidrokarbon dan minyak bumi, yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Data penelitian diperoleh dengan berbagai metode, yaitu metode dokumentasi, metode tes, metode observasi dan penyebaran angket. Metode dokumentasi digunakan untuk mengambil data awal berupa nilai mid semester kelas X semester genap. Metode tes dipakai untuk mengambil data hasil belajar siswa aspek kognitif melalui tes tertulis. Metode observasi digunakan untuk mengambil data hasil belajar afektif dan psikomotorik, sementara metode angket digunakan untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan. Data yang diambil dengan instrumen ini harus benar dan dapat dipercaya. Oleh karena itu, dilakukan beberapa uji pada hasil uji coba soal sebelum soal tersebut digunakan sebagai pengambil data. Uji-uji yang dilakukan adalah: (1) uji validitas butir, (2) uji daya pembeda soal, (3) uji tingkat kesukaran, dan (4) uji reliabilitas. Analisis

data akhir terdiri atas uji normalitas, kesamaan dua varians, perbedaan dua rata-rata, uji ketuntasan belajar, dan analisis kualitatif pada aspek hasil belajar afektif, psikomotorik, dan ketertarikan siswa terhadap model yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data *post-test* menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol (lihat Gambar 1).



Gambar 1. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Uji normalitas memberikan hasil bahwa kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal sehingga digunakan uji statistik parametrik. Sementara itu, perhitungan uji kesamaan varians menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang sama.

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata pihak kanan. Karena kedua kelompok memiliki varians yang sama, digunakan uji *t* dan diperoleh hasil $t_{hitung} = 3,61$ sementara $t_{(0,95)(42)} = 2,02$. Karena $t_{hitung} > t_{(0,95)(42)}$ maka terdapat perbedaan rata-rata pada kelompok eksperimen dan kontrol yang berarti terjadi penolakan H_0 (Sudjana,

2002). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol.

Hasil perhitungan korelasi biserial (r_b) menunjukkan nilai $r_b = 0,6178$. Jika disesuaikan dengan tingkat hubungan antar variabel, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dengan media *Tournament-Question Cards* berkorelasi kuat terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang terjadi, dihitung koefisien determinasinya (KD). Diperoleh nilai $KD = 38,15\%$ yang berarti model pembelajaran TGT dengan media *Tournament-Question Cards* berpengaruh sebesar 38,15% terhadap hasil belajar siswa. Sementara hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini sebesar 61,85%.

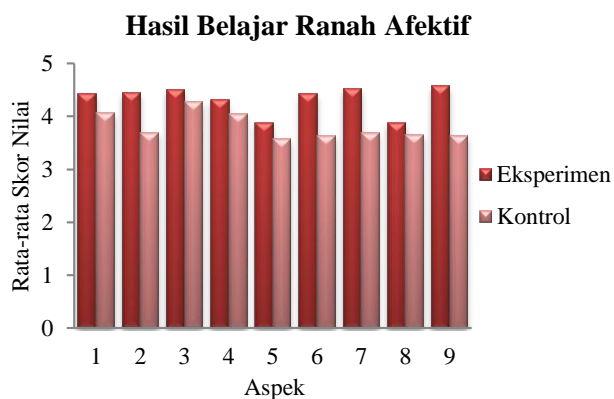
Hasil penelitian ranah kognitif menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dengan media *Tournament-Question Cards* berpengaruh kuat terhadap pemahaman siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Syaodih (2011), yang menyatakan bahwa, model pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran biasa dalam aspek pengetahuan, yang ditunjukkan oleh perbedaan tingkat penguasaan yang cukup berarti dari hasil *post-test* dibandingkan dengan hasil *pre-test*.

Pengaruh yang muncul juga disebabkan oleh variasi pada penerapan model pembelajaran TGT berupa *game* dan turnamen. Karena terdapat unsur permainan yang menyenangkan serta munculnya keinginan untuk berkompetisi secara terbuka dan adil, motivasi belajar siswa

untuk terlibat secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi meningkat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Kurniasari (2006). Unsur permainan pada model pembelajaran TGT muncul melalui media *Tournament-Question Cards* yang didesain sedemikian rupa agar semakin menarik minat belajar siswa.

Penggunaan media *Tournament-Question Cards* dirasa tepat jika diterapkan pada model pembelajaran TGT. Sekumpulan kartu berisi pertanyaan-pertanyaan didesain menarik namun tetap sederhana. Hal ini meningkatkan minat belajar dan ketertarikan siswa untuk belajar, tetapi tidak mengalihkan perhatian siswa dari soal latihan pada kartu tersebut. Rasa kompetisi antar siswa juga terpacu karena masing-masing siswa dituntut berperan penting bagi kelompoknya.

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata afektif siswa kelompok eksperimen mencapai 39,00 dari skor maksimal 45,00 dan termasuk kategori sangat baik dengan delapan aspek mencapai kriteria sangat baik dan dua aspek mencapai kriteria baik. Sedangkan kelompok kontrol mencapai rata-rata nilai 34,30 dari skor maksimal 45,00 dan termasuk kategori baik dengan satu aspek mencapai kriteria sangat baik. Sehingga secara umum kelompok eksperimen mencapai skor nilai yang lebih tinggi dari kelompok kontrol. Hasil observasi ranah afektif disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Belajar Ranah Afektif

Tingginya nilai afektif siswa kelompok eksperimen disebabkan oleh suasana baru yang tercipta pada penggunaan model pembelajaran TGT dengan media *Tournament-Question Cards*. Model ini menuntut siswa untuk lebih aktif dan lebih memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung. Diskusi yang berlangsung selain mengajak siswa untuk lebih aktif dan berpikir saat proses pembelajaran, juga mengajarkan siswa untuk lebih bisa menghargai pendapat teman yang berbeda.

Kegiatan yang termasuk aspek tugas mencapai skor nilai tinggi yaitu aspek tanggung jawab mengerjakan tugas dan ketepatan waktu mengumpulkan tugas dengan skor 4,32 dan 4,57. Hal ini berarti siswa sudah memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Tanggung jawab ini muncul karena siswa harus disiplin dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Tugas yang muncul menuntut siswa untuk dapat menguasai materi dan menjawab soal yang diajukan. Agar siswa mampu memahami materi dengan baik, maka ia harus memperhatikan proses pembelajaran yang dilakukan. Sehingga

skor nilai pada aspek perhatian dalam mengikuti pembelajaran mencapai kriteria sangat baik dengan skor nilai 4,45. Hal ini didukung dengan penggunaan model pembelajaran TGT yang memunculkan suasana menyenangkan, lebih menarik dan baru.

Tuntutan untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran membuat siswa memiliki inisiatif menambahkan catatan-catatan dari apa yang disampaikan guru selain hanya mengandalkan literatur yang wajib dibawa setiap pertemuan.

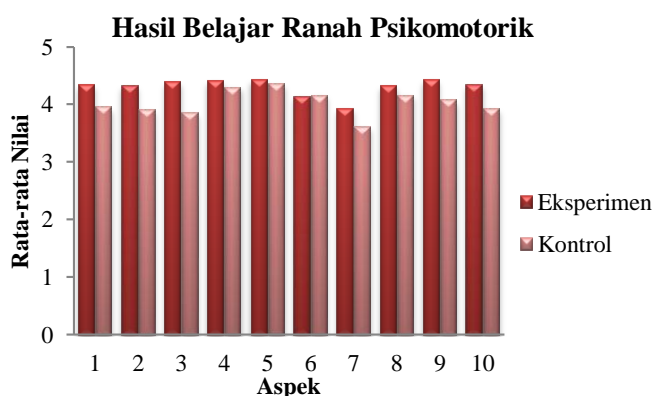
Diskusi yang dilakukan pada kelas eksperimen mampu mempengaruhi keaktifan siswa baik di kelas eksperimen maupun kontrol. Hal ini dibuktikan dengan pencapaian skor yang tinggi pada aspek partisipasi pada kegiatan tanya jawab dengan skor 4,50 yang termasuk kriteria sangat baik. Siswa aktif dalam kegiatan tanya jawab dan mampu menyampaikan pendapatnya. Meski siswa memiliki pendapat yang berbeda-beda, siswa mampu menghargai pendapat siswa yang lain.

Model pembelajaran TGT yang memberikan suasana baru membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga aspek kehadiran mencapai skor nilai yang tinggi. Sebagian besar siswa tidak pernah absen dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa yang terpaksa absen dikarenakan ada siswa dari kedua kelas yang mengikuti persiapan olimpiade sains dan pekan olahraga siswa. Faktor lainnya adalah beberapa orang siswa jatuh sakit selama beberapa hari atau ada

kepentingan keluarga. Hal ini mengakibatkan siswa-siswa tersebut terpaksa tidak mengikuti pembelajaran sebagaimana mestinya.

Meskipun kedua kelompok mencapai skor yang tinggi, namun ada satu aspek yang memperoleh skor terendah, yaitu pada aspek yang sama yaitu aspek jujur dalam mengerjakan tugas. Hal ini disebabkan oleh masih cukup banyak siswa yang berusaha melihat jawaban teman yang lain saat mengerjakan ulangan atau tugas yang lain.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata psikomotorik siswa kelompok eksperimen termasuk kategori sangat baik. Dari 10 aspek yang dinilai, delapan aspek termasuk dalam kriteria sangat baik. Sedangkan nilai rata-rata psikomotorik kelompok kontrol termasuk kategori baik dengan dua aspek yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sehingga secara umum kelompok eksperimen memperoleh nilai aspek psikomotorik yang lebih baik daripada kelompok kontrol. Hasil observasi ranah psikomotorik dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

Berdasarkan analisis, diketahui bahwa kelompok eksperimen mencapai skor nilai tertinggi pada aspek prosedural. Siswa kelompok eksperimen memperoleh hasil yang baik karena tingkat perhatian saat pembelajaran siswa tergolong tinggi. Selain itu, siswa kelas eksperimen memiliki minat belajar yang lebih baik dari kelompok kontrol, sehingga siswa mencari info terlebih dahulu sebelum melakukan praktikum.

Saat pelaksanaan praktikum, siswa kelompok eksperimen melakukan praktikum dengan lebih lancar dan hanya beberapa siswa yang masih memerlukan penjelasan intens. Mereka adalah siswa yang absen pada pembelajaran sebelumnya karena mengikuti pelatihan menghadapi olimpiade sains. Kerjasama dan keharmonisan kelompok juga berjalan dengan baik karena masing-masing anggota kelompok mengerti tugasnya dan mau memberikan bantuan pada siswa sekelompok yang kesulitan. Namun, aspek kemauan memberi bantuan kelompok eksperimen hanya mencapai kriteria baik karena siswa kelompok eksperimen cenderung fokus untuk menyelesaikan apa yang menjadi tanggung jawabnya dalam kelompok sebelum memberikan bantuan kepada kelompok lain.

Ketika melaksanakan praktikum siswa mampu mengamati perubahan-perubahan yang terjadi secara baik meskipun kurang teliti, sehingga aspek ketepatan pengamatan pada kelompok eksperimen maupun kontrol memperoleh nilai terendah dari aspek-aspek yang lain. Hal ini terjadi karena siswa belum memiliki banyak pengalaman dalam hal pengamatan praktikum dan diperlukan lebih banyak

praktikum agar kemampuan siswa dalam pengamatan dapat meningkat.

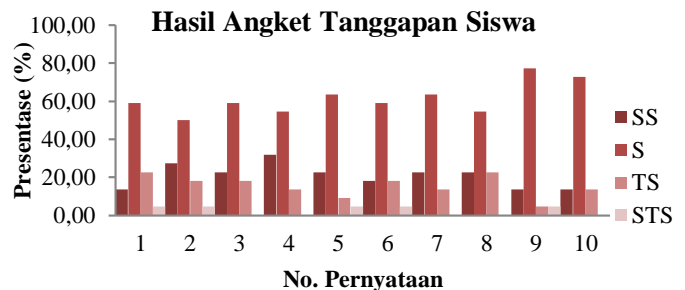
Setelah selesai melakukan praktikum, siswa kedua kelompok telah memiliki kesadaran untuk membersihkan dan merapikan tempat dan alat yang digunakan untuk praktikum. Namun, kelompok kontrol mencapai skor nilai lebih rendah daripada eksperimen. Kesadaran mengerjakan tugas individu berupa laporan praktikum pada beberapa siswa kedua kelompok masih rendah karena mengandalkan siswa lain yang pandai untuk mengerjakan laporan.

Secara umum, kelompok eksperimen mencapai nilai afektif dan psikomotorik yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar afektif dan psikomotorik siswa yang diberi model pembelajaran TGT dengan media *Tournament-Question Cards* lebih baik dari siswa yang tidak diberi model pembelajaran tersebut. Selain itu, model pembelajaran TGT dengan media *Tournament-Question Cards* tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif siswa namun juga berpengaruh pada aspek afektif dan psikomotorik siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kurniasari (2006), pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan hasil ranah afektif dan psikomotorik yang lebih baik.

Selain melakukan observasi terhadap kegiatan afektif dan psikomotorik siswa, juga dilakukan penyebaran angket pada siswa kelas eksperimen untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap model pembelajaran TGT dengan media *Tournament-Question Cards*. Penyebaran

angket dilakukan saat pertemuan terakhir setelah pelaksanaan *post-test*.

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelompok eksperimen menyenangi pembelajaran dengan model TGT dengan media *Tournament-Question Cards*. Hal ini ditunjukkan oleh besarnya siswa yang menyatakan setuju (S) pada setiap pernyataan dalam angket. Secara kelompok, terdapat 20,90% siswa menyatakan sangat setuju (SS), 61,36% menyatakan setuju (S), 15,46% siswa menyatakan tidak setuju (TS), dan hanya 2,27% siswa yang menyatakan sangat tidak setuju (STS). Hasil penyebaran angket dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Angket Tanggapan Siswa

Siswa menyenangi pembelajaran dengan model TGT media *Tournament-Question Cards* karena dengan model ini, pembelajaran berlangsung lebih menarik, menyenangkan, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi. Hal ini dapat dilihat dari pemahaman siswa yang meningkat dalam pembelajaran dan mereka lebih termotivasi untuk belajar serta memperhatikan proses pembelajaran.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dengan media *Tournament-Question Cards* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa baik kognitif, afektif maupun psikomotorik.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil penelitian, dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu hasil belajar kimia siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model TGT dengan media *Tournament-Question Cards* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model konvensional. Model pembelajaran TGT dengan media *Tournament-Question Cards* berpengaruh kuat sebesar 38,15% terhadap hasil belajar kimia materi pokok Hidrokarbon dan Minyak Bumi siswa kelas X suatu SMA Negeri di Kabupaten Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A., 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kurniasari, A., 2006, *Komparasi Hasil Belajar antara Siswa yang Diberi Metode TGT dengan STAD Kelas X Pokok Bahasan Hidrokarbon*, Skripsi, Semarang: FMIPA Universitas Negeri Semarang.
- Leonard & Kusumaningsih, K. D., 2009, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team-Games Tournaments* (TGT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia, *Jurnal Ilmiah Exacta*, 2 (1) : 83-98.
- Poerwadarminta, W. J. S., 2001, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Sudjana, 2002, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito.
- Suherman, E., 2011, Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Siswa, *Educare: Jurnal Pendidikan dan Budaya*, 49(02).
- Syaodih, E., 2011, *Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial*. http://educare.e-fkipunla.net/index.php?option=com_content&task=view&id=10&Itemid=7, diakses tanggal 25 Oktober 2010.